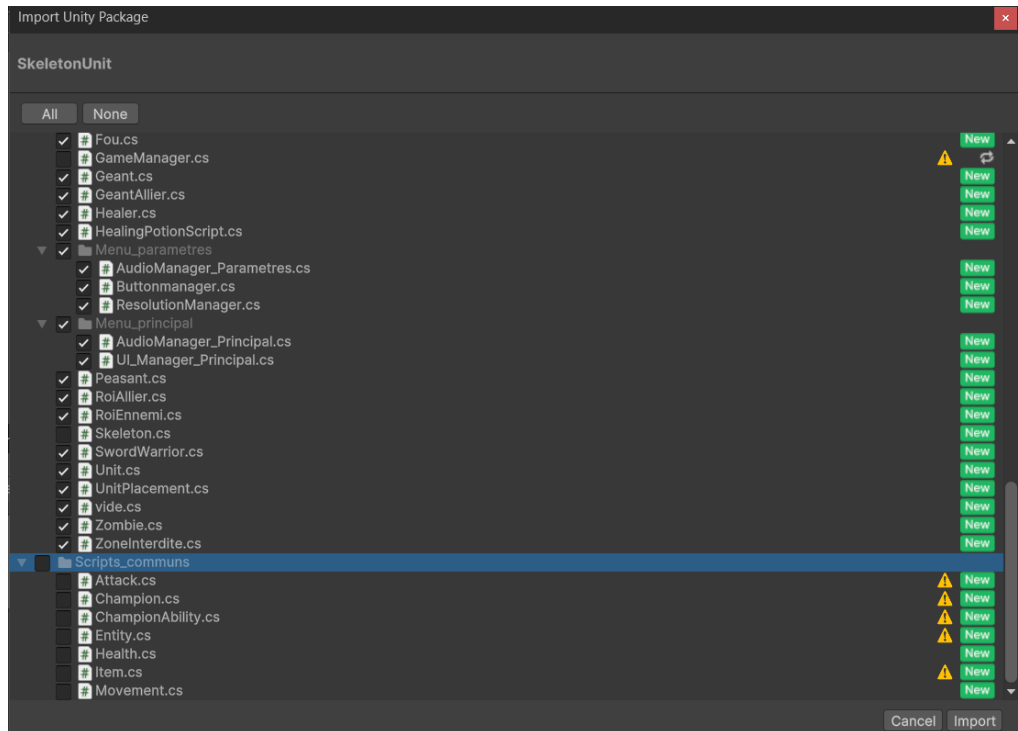
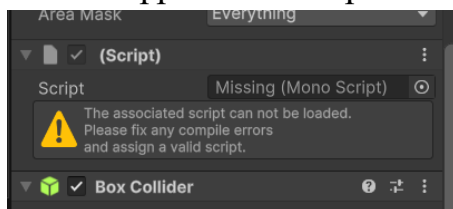


# Guide d'intégration des assets externes

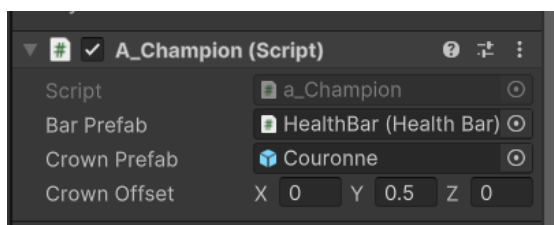
- Importer le package « SkeletonUnit.unitypackage »
- Ignorer les dépendances causant un conflit: le dossier Scripts\_communs, GameManager.cs, Skeleton.cs)



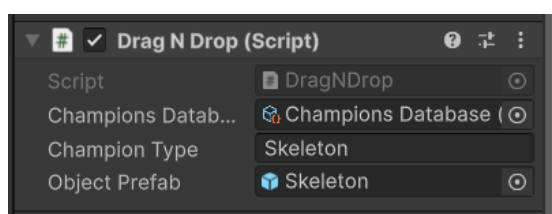
- Modifier le prefab « Assets/Kevin Iglesias/Skeleton Animations/Prefabs/ Skeleton »
  - Supprimer le composant manquant



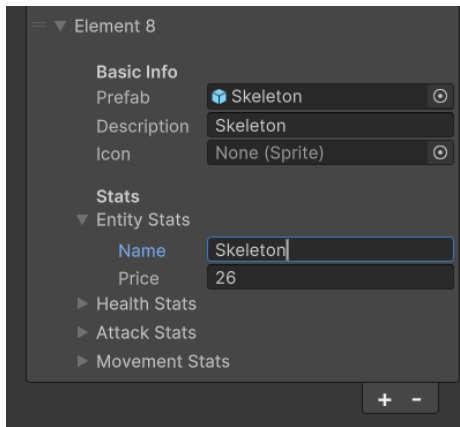
- Ajouter le composant A\_Champion et référencer Bar Prefab et Crown Prefab depuis « Assets/Prefabs »



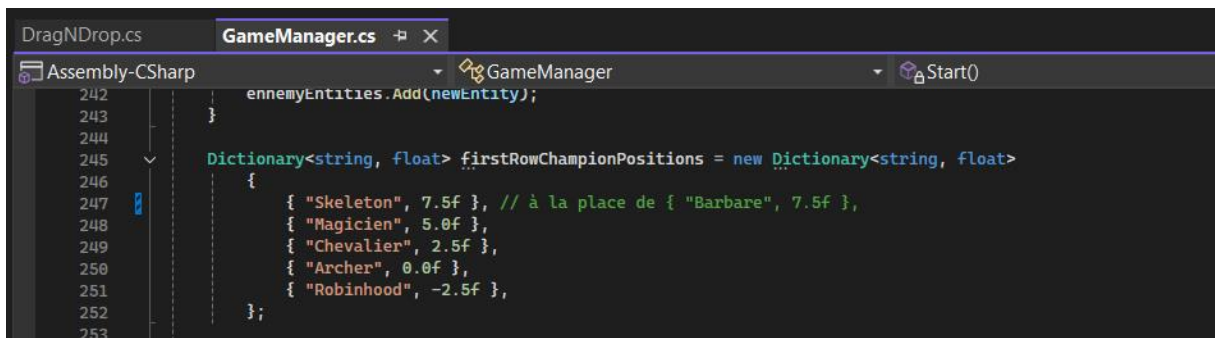
- Ajouter le composant Drag N Drop et référencer Champions Database depuis « Assets/Ressources » et Object Prefab de « Assets/Kevin Iglesias/Skeleton Animations/Prefabs/ Skeleton »



- Ajouter l'unité à la base de données dans « Assets/Ressources »

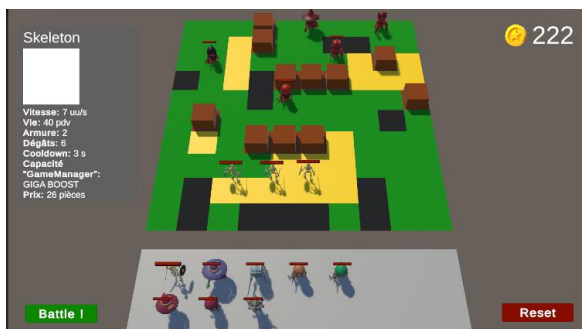


- Comme on spawn les unités en hard code il faut remplacer un existant par Skeleton



## Résultat

On peut ajouter leurs unités



Leurs unités combattent et sont animés

